

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan temuan dalam penelitian mengenai penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN Z Kecamatan Sukajadi Tahun Ajaran 2015/2016. Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) membuat siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran, hal ini terjadi karena siswa belajar secara berkelompok dan bekerjasama dalam menguasai materi pembelajaran, karena penguasaan materi yang siswa miliki dari *peer teaching*, setiap kelompok siswa harus memastikan anggota kelompoknya menguasai materi yang akan bermanfaat dalam melaksanakan kegiatan game turnamen. Dalam kegiatan turnamen seluruh siswa akan berlomba untuk meraih skor tertinggi untuk mendapatkan penghargaan dari guru yang telah mereka raih dalam pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*). Keaktifan belajar siswa pada saat pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan, siswa menjadi lebih aktif, dapat mengemukakan pendapatnya dengan percaya diri tanpa adanya keraguan, siswa berani bertanya ketika mengalami kesulitan, memperhatikan guru dengan tidak melakukan pekerjaan lain, dapat menjawab pertanyaan guru atau teman, saling menghargai satu sama lain dalam diskusi kelompok, saling menanggapi dalam diskusi kelompok tidak hanya mengandalkan salah satu temannya saja, dapat bekerja sama tim dan mampu memecahkan masalah kelompok, mempresentasikan dengan percaya diri, mengikuti *games* turnamen dengan sangat antusias dan tertib sesuai dengan petunjuk guru. Selain itu, kesenjangan sosial yang ada dalam kelas kini berubah menjadi hubungan persahabatan antar siswa di kelas V. Siswa menjadi lebih percaya diri bahwa dirinya itu

mampu melakukan hal yang sama dengan yang lainnya (tidak minder). Pada penelitian ini keaktifan guru dalam membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi serta sebagai fasilitator, sangatlah penting dibandingkan metode ceramah yang menggunakan pendekatan *teacher centered*, bukan *student centered*.

2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan siklus I dan siklus II. Dalam *listening activities* peningkatan sebesar 26,5% dari 71% menjadi 97,5%. *Visual activities* peningkatan sebesar 12,5% dari 83,5% menjadi 96%. *Motor activities* peningkatan sebesar 15,4% dari 80,6% menjadi 96%. *Writing activities* peningkatan sebesar 32,3% dari 62,8% menjadi 95,1%. *Mental activities* peningkatan sebesar 24,8% dari 69,4% menjadi 94,2%. *Emotional activities* peningkatan sebesar 16,5% dari 75,7% menjadi 92,2%. *Oral activities* peningkatan sebesar 29% dari 42,1% menjadi 71,1%. Selain itu dilihat dari pencapaian masing-masing indikator mengalami peningkatan yang signifikan.

Jika dilihat berdasarkan keaktifan belajar siswa dari prasiklus, siklus I, siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Pada saat prasiklus, aspek bertanya yang pada awalnya hanya 4 orang siswa 15,38%, meningkat pada siklus I menjadi 7 orang siswa 26,92% terjadi peningkatan sebesar 11,54% dan pada siklus II meningkat signifikan menjadi 20 orang siswa 76,92% peningkatan sebesar 65,38%. Untuk aspek menjawab yang pada awalnya hanya 4 orang siswa 15,38%, meningkat pada siklus I menjadi 14 orang siswa 53,84% terjadi peningkatan sebesar 38,46% dan pada siklus II meningkat signifikan menjadi 24 orang siswa 92,30% peningkatan sebesar 38,46%. Untuk aspek menanggapi pendapat orang lain pada saat berdiskusi menjawab yang pada awalnya hanya 4 orang siswa 15,38%, meningkat pada siklus I menjadi 22 orang siswa 84,61%

terjadi peningkatan sebesar 69,23% dan pada siklus II meningkat signifikan menjadi 26 orang siswa 100,00% peningkatan sebesar 30,77%. Dari total 15 aspek keaktifan belajar siswa terjadi peningkatan rata-rata keaktifan belajar siswa dari siklus I dari 68% menjadi 91,1% pada siklus II, terjadi peningkatan sebesar 23,1%.

Maka dari itu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terbukti efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Seiring dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa, hasil belajarnya pun meningkat.

B. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SD sebagai bahan untuk evaluasi atau tindak lanjut dari penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V SD. Maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk siswa, guru, dan sekolah serta pihak yang berkeentingan terhadap pendidikan di sekolah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Pada pelaksanaan pembelajaran IPA, siswa semangat dan termotivasi, dan saat bekerja kelompok sebaiknya dapat bekerja sama tim agar menghasilkan hasil yang baik. Pada saat *peer teaching*, lebih ditingkatkan lagi agar semua anggota mampu untuk menguasai materi pembelajaran dengan bantuan teman kelompok yang terbentuk melalui penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Dapat mempererat hubungan persahabatan antar siswa.

2. Bagi guru

Pada pelaksanaan pembelajaran IPA, sebaiknya guru memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa untuk dijadikan sebagai acuan dalam pemilihan pendekatan, media dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu hasil yang diperoleh hendaknya sesuai dengan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan keaktifan

belajar siswa dalam memperoleh pengetahuan dalam pembelajaran. Membentuk kelompok yang heterogen, tujuannya agar dapat *peer teaching* untuk setiap kelompok dan dapat memotivasi temannya untuk aktif dalam kegiatan turnamen. Menjadi motivator, fasilitator, dan dapat membimbing siswa dalam kegiatan *games* turnamen. Mengoptimalkan diskusi untuk dapat menghargai antar anggota kelompok siswa dalam mengemukakan pendapat, dan menanggapi. Penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat digunakan untuk materi pembelajaran lain selain daur air dan penghematan air. Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) membutuhkan situasi dan kondisi siswa yang saling mendukung, dan dalam pengalokasi waktunya cukup harus sangat diperhatikan. Menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, serta membangkitkan semangat siswa untuk berkompetitif dalam belajar.

3. Bagi sekolah

Hendaknya sekolah memfasilitasi ketersediaan sarana dan prasarana yang dibutuhkan menunjang proses pembelajaran menjadi lebih meningkat dan ketuntasan belajar siswa bisa tercapai.

4. Bagi peneliti lain

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam materi pembelajaran. Perlu dilakukan perbaikan-perbaikan dan peningkatan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang dilakukan peneliti sehingga akan diperoleh hasil yang lebih baik lagi.